



Senet



2 joueurs	20 min	Hasard raisonné	Antiquité	Egypte
-----------	--------	-----------------	-----------	--------

Le « Senet » est sûrement le jeu le plus populaire de l'Égypte antique. Des dessins de plateau ont été retrouvés en de multiples endroits (temples, tombes...). Il était joué par tout le peuple, du paysan à Pharaon. Quelques exemplaires ont traversé le temps et sont conservés dans les musées.

Matériel

1 plateau de 30 cases, réparties sur 3 rangées, 5 pions d'une couleur, 5 pions d'une autre, 4 dés à deux faces.

But du jeu

Le premier joueur qui sort tous ses pions du plateau gagne la partie.

Déroulement

- **Préparation**

Les joueurs ne choisissent pas leurs pions au départ : le hasard le fera à leur place. Les joueurs lancent les dés à tour de rôle. Le premier joueur obtenant un point commence la partie et avance le premier pion de la ligne (qui devient par conséquent sa couleur). Il a ensuite le droit de jouer n'importe lequel de ses pions.

- **Les dés**

Les faces blanches correspondent au côté plat des dés :



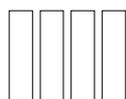
1 point



2 points



3 points



4 points



6 points

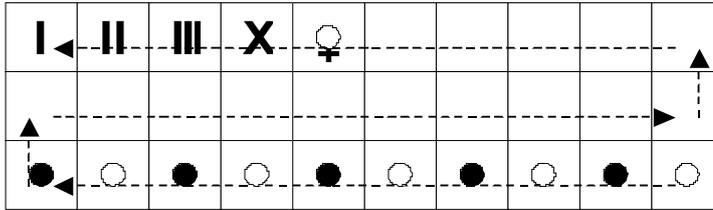
1, 4 et 6 permettent de rejouer.

- **Les déplacements**

Les pions se déplacent sur le plateau en suivant un « s » selon les points obtenus aux dés.

Maison des Jeux de Strasbourg 38, route de Schirmeck 67200 Strasbourg

03 88 36 22 95 – contact@maisondesjeux.fr – www.maisondesjeux.fr – et sur Facebook...



Position de départ et sens de déplacement des pions

Il est possible de passer par-dessus un ou deux pions adverses en même temps. En revanche, 3 pions à la suite constituent un barrage infranchissable par l'adversaire.

Il faut toujours avancer.

Si aucun déplacement en avant n'est possible, le joueur doit alors reculer avec un de ses pions.

Attention : il est strictement interdit d'attaquer un pion en reculant.

Si aucun coup n'est possible, la main passe à l'adversaire.

- **Les attaques**

Un pion seul (qui n'a aucun partenaire devant ou derrière lui) peut être attaqué par l'adversaire. Il suffit d'arriver exactement sur la même case. Le pion attaqué permute alors avec l'attaquant. Il est interdit d'attaquer des pions qui se suivent.

Un pion adverse est franchissable et prenable.

Deux pions adverses sur des cases consécutives sont franchissables, mais imprenables.

Trois pions adverses sur des cases consécutives sont infranchissables et imprenables.

- **Les cases spéciales**

Les dernières cases du parcours sont spéciales.

La croix renvoie immédiatement au départ le pion qui arrive dessus. Si la première case du parcours est occupée, il faut aller sur la première case libre.

Les quatre autres cases protègent tout pion posé dessus. Il ne peut en aucun cas être attaqué, même s'il est tout seul.

- **La sortie des pions**

Dans un premier temps, il faut emmener tous ses pions sur la dernière ligne (celle des cases spéciales). Ceci étant fait, il faut alors sortir tous ses pions du jeu. Il n'est pas obligatoire de sortir avec le nombre exact.

Si un pion est retourné au départ, il faut impérativement le faire revenir sur la dernière ligne avant de sortir de nouveaux pions.

- **Fin de la partie**

Le vainqueur est celui qui a ôté tous ses pions du jeu.